



**Área do conhecimento: Matemática**

**Componente curricular: Matemática**

**Ano/Série: 2.º Ano do Ensino Fundamental**

**Prezado(a) Estudante,**

Esta **Trilha de Aprendizagem** apresenta possíveis caminhos para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao componente curricular e tem o objetivo de auxiliá-lo(a) na sua rotina de estudos para que você alcance o desempenho esperado.

No decorrer da Trilha, você poderá compreender melhor os temas estudados e ampliar seus conhecimentos, por meio de diferentes estratégias que visam contribuir para o seu processo de aprendizagem.

Segue abaixo a relação de unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades a serem desenvolvidas.

UNIDADES TEMÁTICAS E OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
<b>NÚMEROS</b> Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar)	<b>(EF02MA06-A)</b> Resolver e elaborar problemas de adição, envolvendo números naturais de até três ordens, com base nas ideias de juntar e acrescentar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais. <b>(EF02MA06-B)</b> Resolver e elaborar problemas de subtração, envolvendo números naturais de até três ordens, com base nas ideias de separar e retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.
<b>ÁLGEBRA</b> Identificação de regularidade de sequências e determinação de elementos ausentes na sequência	<b>(EF02MA11)</b> Descrever os elementos ausentes em sequências repetitivas e em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.

<p><b>GEOMETRIA</b> Figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera): reconhecimento e características</p> <p><b>GRANDEZAS E MEDIDAS</b> Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas e equivalência de valores</p> <p><b>PROBABILIDADE E ESTATÍSTICA</b> Coleta, classificação e representação de dados em tabelas simples e de dupla entrada e em gráficos de colunas</p>	<p><b>(EF02MA14)</b> Reconhecer e comparar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionando-as com objetos do mundo físico.</p> <p><b>(EF02MA20)</b> Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.</p> <p><b>(EF02MA22)</b> Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima</p>
--	---

## 1. APROXIMAÇÃO

### Videoaulas:

- Assista às videoaulas referentes aos objetos de conhecimento, gravadas pelo(a) professor(a) na ferramenta Microsoft Teams. Registre, em seu caderno, os pontos mais importantes e pause as videoaulas para consultar o livro didático.

## 2. PERCEÇÃO E PREPARAÇÃO

**Videoaulas relacionadas aos objetos de conhecimento com a proposta de aula invertida, na qual o aluno registra tópicos relevantes durante a realização da atividade:**

- Tabela simples e de dupla entrada

<https://www.youtube.com/watch?v=xoFhMi-rIGM>

- Leitura de gráfico

<https://www.youtube.com/watch?v=YuTEoAk-8g0>

- Introdução a adição

<https://www.youtube.com/watch?v=pSzIjX7DQl8>

- Adição

[https://youtu.be/1Q2F\\_ZSzGMg](https://youtu.be/1Q2F_ZSzGMg)

<https://youtu.be/UJev91fQdUw>

- Subtração

<https://youtu.be/0yXYV5tGTlo>

<https://youtu.be/cFBDGPdyGZw>

- Álgebra

<https://youtu.be/vHLApQeF22M>

<https://youtu.be/WXQCO4oOq9Q>

[https://youtu.be/YIsHNrQ\\_Ys8](https://youtu.be/YIsHNrQ_Ys8)

- Grandezas e Medidas

[https://youtu.be/\\_oUGi1RGbWE](https://youtu.be/_oUGi1RGbWE)

### 3. AMPLIAÇÃO

**Sequências didáticas com questionários de verificação da aprendizagem e *gamificação*:**

➤ **Álgebra**

<https://pt.khanacademy.org/math/pt-2-ano/algebra-2ano/padroes-de-sequencias-repetitivas-e-sequencias-recursivas/e/classificar-sequencias?modal=1>

➤ **Grandezas e medidas**

<https://pt.khanacademy.org/math/pt-2-ano/grandezas-e-medidas-2ano/dinheiro-2ano/e/equivalencia-de-valores-entre-moedas?modal=1>

➤ **Probabilidade e Estatística**

<https://pt.khanacademy.org/math/pt-2-ano/xfbe5749b1973ac7c:probabilidade-e-estatistica-2ano/pt-grficos-de-imagens-grficos-de-barras-e-histogramas/e/representacao-de-dados-em-graficos?modal=1>

➤ **Adição**

<https://pt.khanacademy.org/math/pt-2-ano/numeros-soma-e-subtracao-ate-100-2ano/introducao-soma-com-numeros-de-dois-algarismos/e/add-within-100--level-2?modal=1>

➤ **Subtração**

[https://pt.khanacademy.org/math/pt-2-ano/numeros-soma-e-subtracao-ate-100-2ano/subtracao-ate-100/e/subtraction\\_3?modal=1](https://pt.khanacademy.org/math/pt-2-ano/numeros-soma-e-subtracao-ate-100-2ano/subtracao-ate-100/e/subtraction_3?modal=1)

### SITUAÇÕES-PROBLEMA

Em um jogo, vence a partida quem chegar ao final com maior quantidade de moedas coloridas.

01. Leia o que aconteceu em cada partida para resolver os problemas.

- a) Marcela começou a partida com 58 moedas coloridas e terminou com 23 moedas coloridas. Quantas moedas coloridas Marcela perdeu durante a partida?

Operação:

Resposta:

- b) Marcos começou a partida com 42 moedas coloridas e terminou com 69 moedas coloridas. Quantas moedinhas coloridas Marcos ganhou?

Operação:

Resposta:

c) Fernanda começou a partida com 11 moedas coloridas e terminou com 33 moedas coloridas. Fernanda ganhou ou perdeu moedas coloridas? Quantas?

Operação:

Resposta:

d) Geraldo perdeu 7 moedas coloridas durante a partida e terminou com 61 moedas coloridas. Quantas moedas coloridas Geraldo tinha quando começou a partida?

Operação:

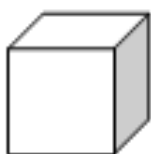
Resposta:

---

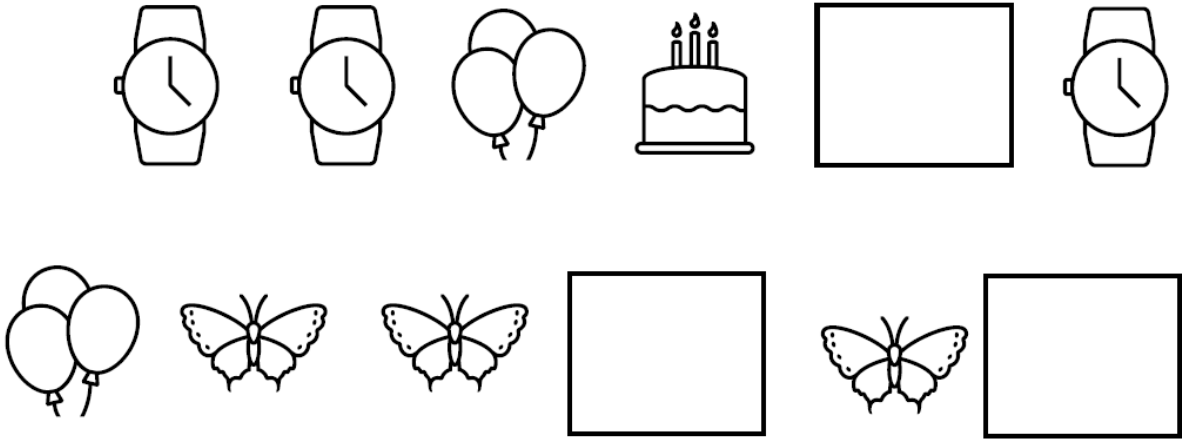
02. **PREENCHA** a tabela abaixo utilizando os dados da atividade **01**.

JOGADOR	QUANTIDADE DE MOEDAS COLORIDAS NO <u>INÍCIO</u> DO JOGO	QUANTIDADE DE MOEDAS COLORIDAS NO <u>FIM</u> DO JOGO
MARCELA		
MARCOS		
FERNANDA		
GERALDO		

03. **LIGUE** os sólidos geométricos aos objetos que lembram a sua forma.



04. **DESENHE** o elemento ausente da sequência.



05. **COMPLETE** as sequências com os números que faltam.

22, 26, 30, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, 42

48, \_\_\_\_\_, 36, 30, 24, \_\_\_\_\_

---

06. **REPRESENTE** as quantias utilizando apenas moedas.



---

07. **DESENHE** as cédulas e moedas necessárias para comprar os produtos abaixo.



**45,60**



**38,75**

## 5. FEEDBACK

Entre em contato com o(a) professor(a), por meio da ferramenta Microsoft Teams – Chat Professor ou nas aulas remotas, caso necessite de suporte para utilizar a Trilha de Aprendizagem ou esclarecer dúvidas na realização das atividades.

## 6. AVALIAÇÃO

As orientações para a Avaliação de Recuperação seguirão posteriormente.